

GAME BOY ADVANCE

AGB-BQPE-USA



Disney's
KIM POSSIBLE 3
TEAM POSSIBLE

Instruction Booklet
Guide d'utilisation

Disney
INTER
ACTIVE
A red and white stylized 'D' logo with a swirl.

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

Ce sceau officiel constitue votre assurance que Nintendo a autorisé ou fabriqué ce produit. Recherchez toujours ce sceau à l'achat de consoles de jeux vidéo, d'accessoires, de jeux ou de produits se rapportant à un jeu vidéo.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'usage de produits sans y apposer le sceau officiel Nintendo.



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

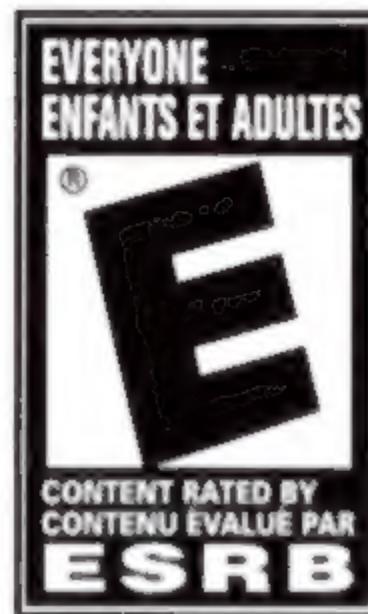
THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY™ ADVANCE OU NINTENDO DS™.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.

CETTE CARTOUCHE DE JEU COMPREND UN MODE COLLECTIF NÉCESSITANT UN CÂBLE DE LIAISON GAME LINK DE GAME BOY™ ADVANCE.



CONTENTS - TABLE DES MATIÈRES

Disney's Kim Possible 3: Team Possible02	Disney's Kim Possible 3: Team Possible22
Getting Started03	Démarrage23
Title Screen03	Écran-d'introduction23
Menu Controls04	Menu des commandes ...24
Main Menu05	Menu principal25
Pause Menu07	Menu Pause27
Playing Disney's Kim Possible 3: Team Possible ...08	Jouons à Disney's Kim Possible 3: Team Possible ...28
Global Justice08	Global Justice28
Controls10	Commandes30
Gadgets14	Gadgets34
Collectibles17	Objets de collection37
Customer Support18	Soutien à la clientèle38

Disney's

KIM POSSIBLE 3

TEAM POSSIBLE

Someone has ransacked Kim's Nana's home and stolen her family photo album. Who would do such a thing, and what secrets could they possibly be after? With Ron and Rufus at her side, and backup from Wade and Global Justice, it's only a matter of time before she tracks down the villains and exposes their evil plot.



GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert **Disney's Kim Possible 3: Team Possible** Game Pak into the Game Boy® Advance slot.
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: Disney's Kim Possible 3: Team Possible
Game Pak is for the Game Boy® Advance
system only.

Title Screen

When the title screen appears, press **START** to proceed to the Main Menu.



3

GETTING STARTED

Menu Controls

Use the following buttons to navigate the menu screen:

+ Control Pad ▲ / ▼

Highlight menu options

A Button

Select option

B Button

Return to the previous screen



GETTING STARTED

Main Menu

Select one of two save game slots. From the game's menu, you have the following options.

Start Game / Continue

Story Mode

Select this option to return to the game from your last save point.

Multiplayer

Using two Game Paks and the Game Boy® Advance Game Link® cable, you and a friend can play simultaneously as both Kim and Ron.

IMPORTANT: Prior to playing in Multiplayer mode, make sure that the power is "Off" on both Game Boy Advance systems. Connect the Game Boy Advance Game Link cable, and then switch the power for both Game Boy Advance systems to "On." This will be necessary each time that you switch from a Single Player game to a Multiplayer game.

Global Justice

Select this option to return to Global Justice headquarters.

5

GETTING STARTED

Main Menu (continued)

Minigames

Once you unlock a minigame from within Story Mode, you may play it at any time from this menu.



Erase Game

Select this option to clear the selected saved game so that you may begin fresh.

Extras

Photo Album	View the photos that you have collected throughout the game.
Sound	Play sound effects from the game. To unlock, you must complete all the training areas at Global Justice headquarters.
Music	Play the music tracks from the game. To unlock, you must win the game.



GETTING STARTED

Main Menu (continued)

Options

Turn the **Sound FX** and **Music** settings “On” or “Off.” Switch the **Language** setting between English and French.

Credits

View the production credits.

Pause Menu

Press **START** to pause the game. From the pause menu, you can view the **Map** of the level; **Continue** playing the game; adjust the game’s **Options**; or **Quit** the game and return to the main menu.



PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Global Justice

From the Global Justice headquarters, Kim and Ron can get anywhere they need to go by using the transport tubes. In between missions, they can also access the training areas and work on their secret agent moves.

Training (Left tubes)

Use the transport tubes to the left to access the training areas. There are four training areas: Acrobatics, Combat, Gadgets and Racing. Stand on the appropriate pad and use the **+ Control Pad** **◀ / ▶** to browse through the available training sections. Press the **A Button** to activate the transport tube. If the image of a "Lock" appears next to a section's title, it means that you have not earned that particular feature yet.



PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Missions (Right tubes)

Use the transport tubes on the right to access the missions. Stand on the pad to select an available mission. If you are returning to a mission area, the mission's save pod map will open.

Save Pod

The Save Pods are scattered throughout each mission.

Stand on one to save your progress and bring up the mission map. From the map, you can return to an earlier save pod, or exit the mission and return to Global Justice.



PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TERM POSSIBLE

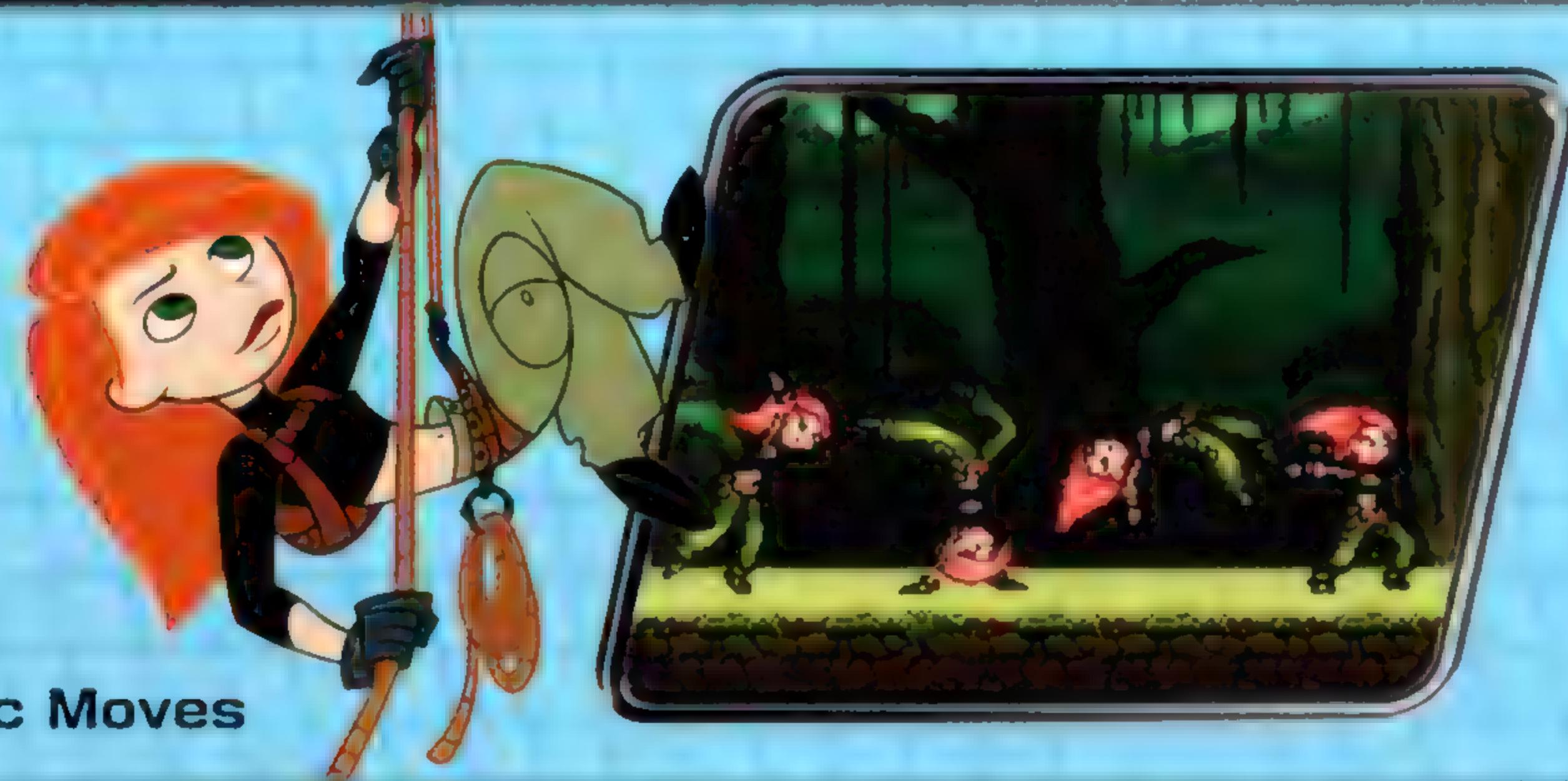
Controls

Kim and Ron's Moves

Run	+ Control Pad ◀ / ▶
Jump	A Button
Crouch	+ Control Pad ▼
Attack	B Button
Flying Kick	Running Jump + Attack
Sweep Kick	Crouch + Attack
Ledge Grab	Jump at a ledge to grab. While hanging from the ledge, you may Jump in combination with the + Control Pad to launch Kim or Ron straight up or to the side. Press the + Control Pad ▼ to drop.
Character Switch	Press SELECT to switch between playing as Ron and Kim.

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Kim's Acrobatic Moves



Flagpole Swing

Episode 1

Jump at the Flagpole to grab.
Press the **A Button** to release.

Wall Bounce

Episode 1

Jump at a wall, and then switch directions and **Jump** at the opposite wall.

Handspring

Episode 2

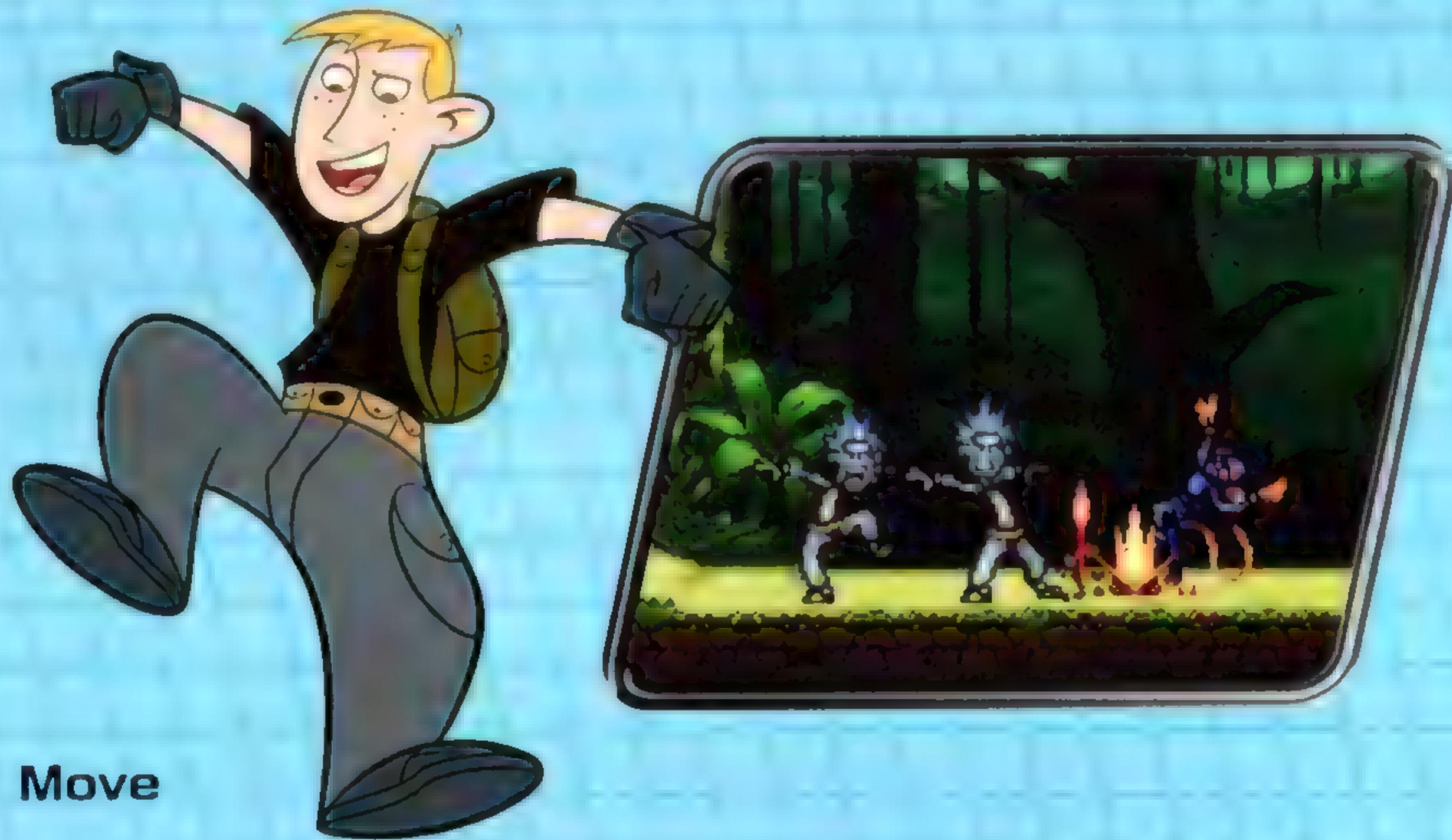
Tap the **+** **Control Pad** **◀** or **▶** twice.

Long Jump

Episode 2

Handspring + A Button

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TERM POSSIBLE



Ron's Power Move

Monkey Combo

Episode 2

Rapidly press the **B Button** to charge up Ron's mystical attack. Blast away enemies and some obstructions with a single foot stomp.

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TERM POSSIBLE

Rufus' Moves

Run	+ Control Pad ◀ / ▶
Jump	A Button
Bite Attack	B Button
Return to Ron	Run back to Ron and press the R Button .

Rollerblade Race

Duck	+ Control Pad ▼ to duck under low obstacles.
Jump	A Button
Plow	Press the B Button to plow through obstacles and enemies.
Flying Kick	A Button + B Button

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Gadgets

Earn a different gadget in each of the game's episodes. Select a different gadget by holding the **L Button** and using the **+ Control Pad**. Press the **R Button** to activate the selected gadget. Tapping the **L Button** will cause the default gadget to be activated.

Kim's Gadgets

Grappling Hook		Episode 1	Use in combination with Jumping to swing over hazards and across long distances. <i>This is Kim's default gadget.</i>
Sonic Mines		Episode 2	You can blow a hole in a wall or stun an enemy with one of these handy mines. After placing the mine, press the R Button again to detonate it.

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Holographic Kim		Episode 2	Distract enemies with this device that projects a hologram of Kim.
Boomerang Comb		Episode 3	This handy comb has a dual purpose. You can use it as a boomerang to take out enemies or trigger switches from a distance.

Ron's Gadgets

Rufus		Episode 1	Send Rufus out to activate switches, unlock doors, or cut off power to security systems.
Rocket Shoes		Episode 1	With a quick blast of his Rocket Shoes, Ron can make it up to hard to reach areas. <i>This is Ron's default gadget.</i>

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Ron's Gadgets (continued)

Life Raft Shield		Episode 2	Ron can deploy this shield to block incoming fire, or he can hold it over his head to give Kim that little extra bounce she needs. Once deployed, press the + Control Pad ▲ to hold it over his head.
Ron's Hot Sauce		Episode 3	With a touch of hot sauce, Ron's breath can blast away enemies and frozen barriers with a single energy draining belch.

PLAYING DISNEY'S KIM POSSIBLE'3: TEAM POSSIBLE

Collectibles

Small MedKit		This will restore 1 bar to the Health Meter.
Large MedKit		This will restore full health to the Health Meter.
Global Justice Energy Orbs		Each time you collect 500 of these energy orbs, Kim and Ron's life meter gets a permanent upgrade.
Lip Gloss (Kim)		
Garden Dwarf (Ron)		Collect all three items in a level to unlock a minigame.
Nacho (Rufus)		
Photo Album		View collected photos in the Photo Album section of the Extras menu. There are 24 scattered throughout the game.

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

Internet Support

To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to www.disney.com/gbasupport. You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at gba.support@disneyonline.com.

Game Hints and Tips

Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to www.disney.com/gbasupport. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

Mailing Address

If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Telephone Support

You may contact Disney Interactive Customer Support at **(888) 817-2962**. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD Users

Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is **(888) 817-2962**.

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

Limited Warranty

Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

© Disney

15

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS ACCOMPAGNANT CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOS MATÉRIEL DE JEU, CARTOUCHE DE JEU OU ACCESSOIRES DE JEU NINTENDO^{MD}. CE LIVRET CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ.

IMPORTANTES INFORMATIONS DE SÉCURITÉ – LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ LES JEUX VIDÉO.



ATTENTION – Crises d'épilepsie

- Certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent subir des crises d'épilepsie ou perdre connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes, par exemple en regardant la télévision ou en jouant à des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais subi de crise auparavant.
- Toute personne ayant subi une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou ressenti tout autre symptôme lié à une condition épileptique devrait consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Cessez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions

Vision trouble

Contraction oculaire ou musculaire

Mouvements involontaires

Perte de connaissance

Désorientation

Pour réduire les risques d'une crise d'épilepsie en jouant à des jeux vidéo :

1. Tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
2. Jouez à des jeux vidéo sur le plus petit écran de télévision disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure.

ATTENTION – Microtraumatismes répétés et fatigue oculaire

L'activité de jeu vidéo peut endolorir vos muscles, vos articulations, votre peau et vos yeux après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes comme les tendinites, le syndrome du canal carpien, l'irritation de la peau et la fatigue oculaire :

- Évitez les séances de jeu prolongées. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent raisonnablement.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure, même si vous n'en ressentez pas le besoin.
- Si vos mains, vos poignets, vos bras ou vos yeux deviennent fatigués ou douloureux, cessez de jouer et reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la douleur aux mains, aux articulations, aux bras ou aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

ATTENTION – Fuites des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent vous blesser ainsi qu'endommager votre Game Boy. Si une fuite des piles survient, lavez à fond la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact avec vos yeux et votre bouche. Les piles qui fuient peuvent émettre des crépitements.

Pour éviter les fuites des piles :

- Ne mélangez pas les piles usagées et les piles neuves (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas les piles alcalines et les piles carbone zinc.
- Ne mélangez pas des piles de marques différentes.
- N'utilisez pas de piles nickel cadmium.
- Ne laissez pas de piles usagées dans le Game Boy. Quand les piles perdent leur charge, le témoin lumineux de charge peut faiblir, le son du jeu peut s'atténuer et le dispositif d'affichage peut s'estomper. Si vous constatez de tels effets, remplacez immédiatement toutes les piles usagées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pour de longues périodes d'inactivité.
- Ne laissez pas l'interrupteur d'alimentation en position de fonctionnement après que les piles aient perdu leur charge. Quand vous avez fini d'utiliser le Game Boy, mettez toujours l'interrupteur d'alimentation en position ARRÊT (OFF).
- Ne rechargez pas les piles.
- N'insérez pas les piles en position inversée. Assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (-) sont orientés dans les bonnes directions. Insérez d'abord le pôle négatif. Quand vous retirez les piles, retirez d'abord le pôle négatif.
- Ne jetez pas les piles au feu.

Disney's

KIM POSSIBLE 3

TEAM POSSIBLE

Quelqu'un a saccagé la maison de Nana, la grand-mère de Kim, et volé son album de photos de famille. Qui pourrait avoir fait une telle chose, et pour dénicher quels secrets ? Avec Ron et Rufus à ses côtés et le soutien de Wade et Global Justice, ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne capture les malfaiteurs et mette au jour leur complot diabolique.



DÉMARRAGE

1. Assurez-vous que l'interrupteur (*POWER*) est en position ARRÊT (*OFF*).
2. Insérez la cartouche de jeu **Disney's Kim Possible 3: Team Possible** dans la fente du Game Boy^{MD} Advance.
3. Glissez l'interrupteur (*POWER*) en position MARCHE (*ON*).

NOTE : La cartouche de jeu **Disney's Kim Possible 3: Team Possible** fonctionne uniquement avec le système de jeu vidéo Game Boy^{MD} Advance.

Écran d'introduction

Lorsque l'écran d'introduction apparaît, appuyez sur **DÉMARRER (START)** pour accéder au menu principal.



DÉMARRAGE

Menu des commandes

Utilisez les boutons suivants pour parcourir le menu :

▲ / ▼ de la manette +	Mettre en relief les options des menus
Bouton A	Choisir une option
Bouton B	Revenir à l'écran précédent



Menu principal (*Main Menu*)

Choisissez l'une des deux fentes de sauvegarde du jeu. À partir du menu du jeu, vous avez les options suivantes.

Démarrer le jeu (*Start game*) / Continuer (*Continue*)

Mode Récit (*Story*)

Choisissez cette option pour revenir au jeu à partir de votre dernier point de sauvegarde.

Collectif (*Multiplayer*)

Avec deux cartouches de jeu et le câble de liaison Game Link^{MD} de Game Boy^{MD} Advance, vous et un(e) ami(e) pouvez jouer simultanément en endossant les personnages de Kim et Ron.

IMPORTANT : Avant de jouer en mode collectif, assurez-vous que l'interrupteur est en position « Arrêt » (*Off*) sur les deux appareils Game Boy^{MD} Advance. Branchez le câble de liaison Game Link de Game Boy^{MD} Advance, puis glissez l'interrupteur en position « Marche » (*On*) sur les deux appareils Game Boy^{MD} Advance. Cette procédure sera nécessaire chaque fois que vous passerez du mode individuel au mode collectif.

Global Justice

Choisissez cette option pour revenir au quartier général de Global Justice.

DÉMARRAGE

Menu principal (suite)

Minijeux (*Minigames*)

Une fois que vous avez déverrouillé un minijeu en mode Récit, vous pourrez y jouer en tout temps à partir de ce menu.



Effacer le jeu (*Erase Game*)

Choisissez cette option pour effacer le jeu sauvegardé de votre choix afin de recommencer à neuf.

Suppléments (*Extras*)

Album de photos	Visionnez les photos accumulées au cours du jeu.
Son	Ecoutez les effets spéciaux du jeu. Pour les déverrouiller, vous devez compléter toutes les étapes d'entraînement au quartier général de Global Justice.
Musique	Ecoutez les pistes musicales du jeu. Pour les déverrouiller, vous devez remporter le jeu.

Menu principal (suite)

Options

Mettez les **Effets sonores** (*Sound FX*) et la **Musique** (*Music*) en mode « Marche » (*On*) ou « Arrêt » (*Off*). Choisissez la **langue** (*Language*) : français (*French*) ou anglais (*English*).



Générique (*Credits*)

Visionnez le générique de production.

Menu Pause

Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause au cours du jeu. À partir du menu Pause, vous pouvez visionner le **Plan** (*Map*) du niveau; **continuer** (*Continue*) le jeu; régler les **Options** du jeu; ou **quitter** (*Quit*) le jeu et revenir au menu principal.

JOUDONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Global Justice

À partir du quartier général de Global Justice, Kim et Ron peuvent se rendre n'importe où en empruntant les tubes de transport. Entre les missions, ils peuvent également accéder aux espaces d'entraînement et s'exercer aux manœuvres d'agents secrets.

Entraînement (*Training*) (Tubes de gauche)

Utilisez les tubes de transport de gauche pour accéder aux espaces d'entraînement. Vous trouverez quatre espaces d'entraînement : Acrobaties (*Acrobatics*), Combat, Gadgets et Course (*Racing*). Rendez-vous sur la case appropriée et utilisez les **◀ / ▶** de la **manette +** pour parcourir les sections d'entraînement offertes. Appuyez sur le **bouton A** pour activer le tube de transport. Si l'image d'un « Cadenas » (*Lock*) apparaît à côté du titre d'une section, cela signifie que vous n'avez pas encore gagné l'accès à cette option.



JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TERM POSSIBLE

Missions (Tubes de droite)

Utilisez les tubes de transport de droite pour accéder aux missions. Rendez-vous sur la case appropriée pour choisir une mission offerte. Si vous revenez dans une zone de mission, la carte de la capsule de sauvegarde s'ouvrira.



Capsules de sauvegarde (Save Pod)

Les capsules de sauvegarde jalonnent le parcours de chaque mission. Rendez-vous sur l'une d'entre elles pour sauvegarder votre progression et faire apparaître le plan de la mission. À partir du plan, vous pouvez revenir à une capsule de sauvegarde précédente ou quitter la mission et retourner à Global Justice.



JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

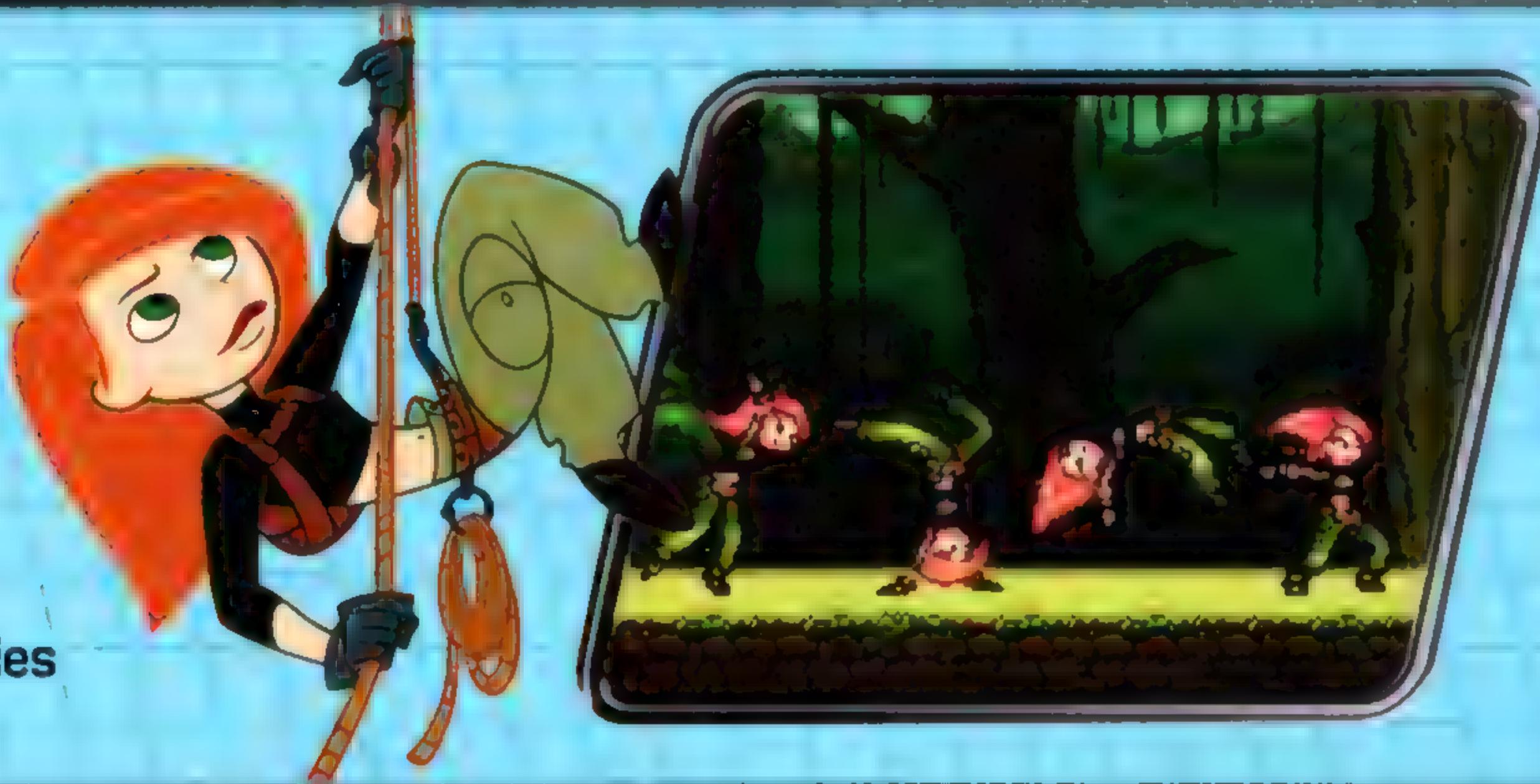
Commandes

Manœuvres de Kim et Ron

Course	◀ / ▶ de la manette +
Saut	Bouton A
Accroupissement	▼ de la manette +
Attaque	Bouton B
Coup de pied volant	Saut en courant + Attaque
Coup de pied de balayage	Accroupissement + Attaque
Agrippement à une saillie	Sautez sur une saillie pour l'agripper. Pendant que vous êtes suspendu à la saillie, vous pouvez effectuer un saut combiné avec une commande de la manette + pour que Kim ou Ron s'élance vers le haut ou sur le côté. Appuyez sur ▼ de la manette + pour vous laisser tomber.
Changement de personnage	Appuyez sur le bouton SELECT pour inverser l'endossement de Ron et Kim.

JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

**Les acrobaties
de Kim**



Élan vers un mât	Épisode 1	Sautez vers le mât pour vous y agripper. Appuyez sur le bouton A pour lâcher prise.
Bond de mur en mur	Épisode 1	Sautez sur un mur, puis changez de direction et sautez sur le mur opposé.
Saut de mains	Épisode 2	Appuyez deux fois sur < ou > de la manette +.
Long saut	Épisode 2	Saut de mains + Bouton A

JOUDONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE



Le supermouvement de Ron

Combo chimpanzé

Épisode 2

Appuyez rapidement sur le bouton B pour charger le mouvement d'attaque secret de Ron. Terrassez des ennemis et des obstacles d'un seul coup de pied.

JOUDONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TERM POSSIBLE

Les mouvements de Rufus

Course	◀ / ▶ de la manette +
Saut	Bouton R
Morsure	Bouton B
Retour vers Ron	Revenez en courant vers Ron et appuyez sur le bouton R .

Course en patins à roues alignées

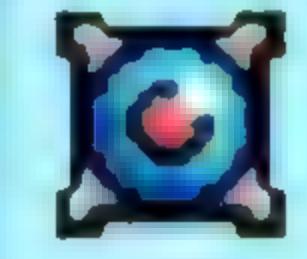
Esquive	▼ de la manette + pour passer sous les obstacles de faible hauteur.
Saut	Bouton R
Charrue	Appuyez sur le Bouton B pour fendre les obstacles et les ennemis.
Coup de pied volant	Bouton A + Bouton B

JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Gadgets

Remportez un gadget différent dans chacun des épisodes du jeu. Choisissez un gadget différent en maintenant le **bouton L** enfoncé et en vous servant de la **manette +**. Appuyez sur le **bouton R** pour activer le gadget choisi. En appuyant sur le **bouton L**, le gadget par défaut s'activera.

Les gadgets de Kim

Grappin		Épisode 1	Utilisé avec le saut, il permet de s'élancer par-dessus les obstacles et pour de longues distances. Il s'agit du gadget par défaut de Kim.
Mines acoustiques		Épisode 2	Vous pouvez percer un mur par une explosion ou paralyser un ennemi grâce à l'une de ces mines pratiques. Placez la mine, puis appuyez à nouveau sur le bouton R pour la faire exploser.

JOUDONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Kim holographique		Épisode 2	Détournez l'attention des ennemis avec ce dispositif projetant un hologramme de Kim.
Peigne boomerang		Épisode 3	Ce peigne pratique a une double utilité. Vous pouvez vous en servir comme boomerang pour éliminer des ennemis ou pour activer des interrupteurs à distance.

Les gadgets de Ron

Rufus		Épisode 1	Envoyez Rufus activer des interrupteurs, déverrouiller des portes ou couper le courant des systèmes de sécurité.
Rocket Shoes		Épisode 1	Grâce à ses chaussures bioniques, Ron peut atteindre des destinations à la vitesse de l'éclair. <i>Il s'agit du gadget par défaut de Ron.</i>

JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Les gadgets de Ron (suite)

Bouclier de sauvetage



Épisode 2

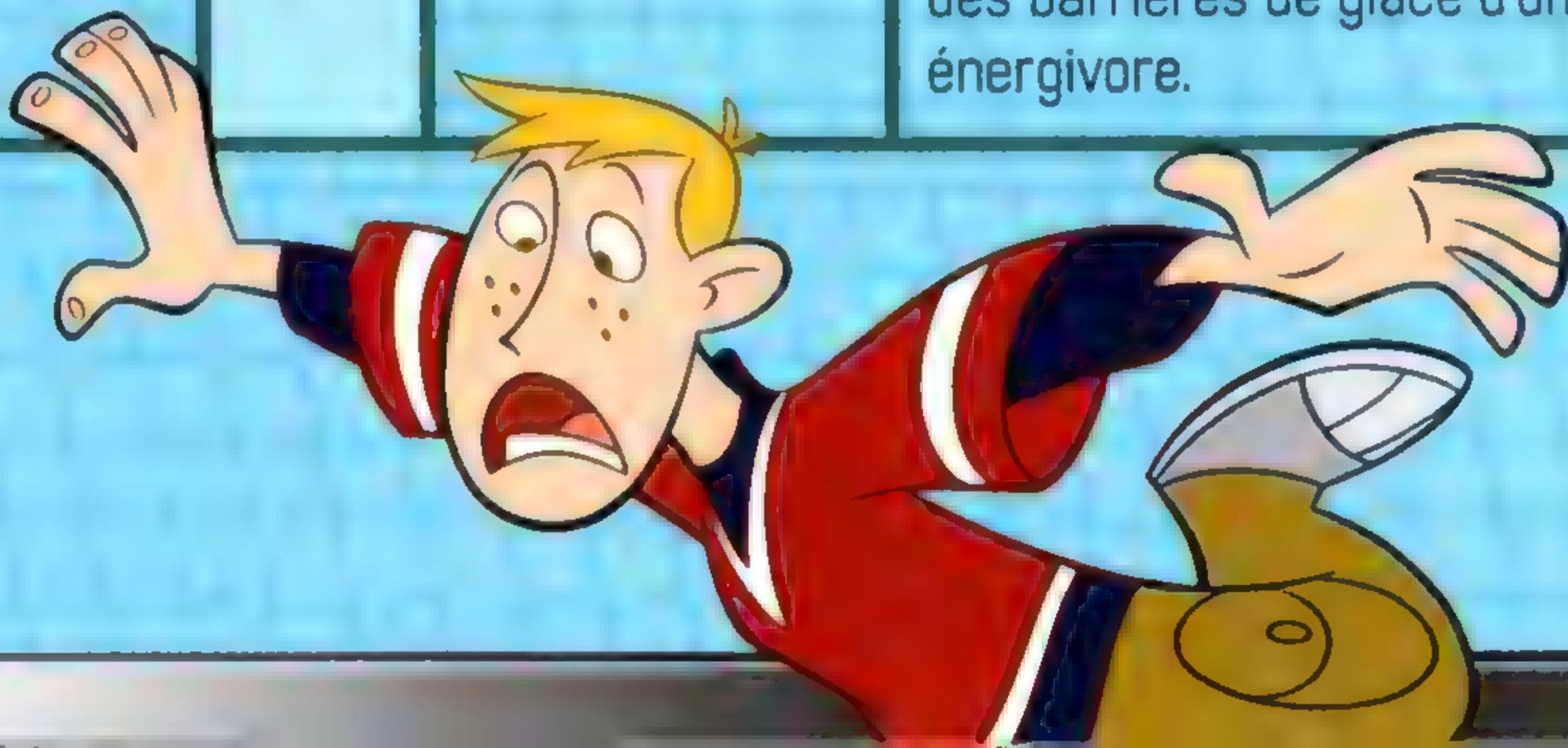
Ron peut déployer ce bouclier pour bloquer un tir. Il peut également le tenir au-dessus de sa tête pour donner un élan supplémentaire à Kim. Une fois que le bouclier est déployé, appuyez sur **▲ de la manette +** pour le maintenir au-dessus de sa tête.

Sauce piquante de Ron



Épisode 3

Avec une goutte de sauce piquante, Ron peut balayer des ennemis et des barrières de glace d'un seul rot énergivore.



JOUONS À DISNEY'S KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Objets de collection

Petite trousse de soins		Elle restituera une barre à la jauge de santé.
Grande trousse de soins		Elle remettra la jauge à pleine santé.
Sphères d'énergie Global Justice		Chaque fois que vous accumulez 500 de ces sphères d'énergie, la jauge de vie de Kim et Ron s'en trouve haussée de façon permanente.
Baume à lèvres (Kim)		
Nain de jardin (Ron)		Accumulez les trois articles d'un niveau pour déverrouiller un minijeu.
Nacho (Rufus)		
Album de photos		Visionnez les photos accumulées dans la section Album de photos (<i>Photo Album</i>) du menu des Suppléments (<i>Extras</i>). Vous en trouverez 24 dispersées dans le jeu.

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Soutien Internet

Pour obtenir de l'information sur les jeux Disney Interactive sur le World Wide Web, visitez l'adresse www.disney.com/gbasupport (en anglais seulement). Vous pouvez également faire parvenir un courriel à un représentant du soutien à la clientèle de Disney Interactive à l'adresse gba.support@disneyonline.com (en anglais seulement).

Indices et astuces de jeu

Vous pouvez consulter des indices et des astuces de jeu sur le site Web du soutien à la clientèle de Disney Interactive. Pour obtenir de l'information sur des indices et des astuces de jeu sur le World Wide Web, visitez l'adresse www.disney.com/gbasupport (en anglais seulement). Ceux qui n'ont pas accès à Internet peuvent faire parvenir par la poste une demande accompagnée d'une enveloppe-réponse affranchie à l'adresse ci-dessous.

Adresse postale

Notre adresse postale est la suivante : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, USA.

Soutien téléphonique

Le numéro de téléphone pour rejoindre le soutien à la clientèle de Disney Interactive est le **888 817-2962** (en français et en anglais). Notre équipe de soutien à la clientèle pour les États-Unis et le Canada est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique).

Pour les utilisateurs d'aides techniques pour personnes handicapées (TTY/TDD)

Veuillez communiquer avec nous par téléphone par l'entremise de votre service local de relais.

Notre équipe de soutien à la clientèle TTY/TDD est à votre service du lundi au vendredi de 7 h 30 à 17 h 30 (heure du Pacifique). Notre numéro sans frais est le **888 817-2962**.

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Garantie limitée

Disney Interactive garantit à l'acheteur original de cette cartouche de jeu le média sur lequel cette cartouche de jeu est enregistrée contre tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date originale d'achat. Cette cartouche de jeu est vendue « telle quelle » sans aucune garantie explicite ou implicite de quelque nature que ce soit, et Disney Interactive ne peut être tenue responsable de quelque perte ou dommage que ce soit découlant de l'usage de cette cartouche de jeu. En cas de défaut pendant cette période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, Disney Interactive accepte de réparer ou remplacer gratuitement (à sa discrétion) la cartouche de jeu. Si la cartouche de jeu n'est plus disponible, Disney Interactive pourra, à sa seule discrétion, remplacer la cartouche de jeu par une autre de valeur égale. L'acheteur original pourra se prévaloir de la garantie à condition que la date d'achat soit enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction raisonnable de Disney Interactive, que le produit a été acheté au cours des quatre-vingt-dix (90) jours précédents. Pour remplacer une cartouche de jeu endommagée, composez le numéro de téléphone indiqué à la section Soutien téléphonique. Des frais de 20 \$ seront exigés pour le remplacement d'une cartouche de jeu endommagée.

Renseignements juridiques importants

La copie d'un jeu vidéo destiné à un usage sur un système de jeu Nintendo est illégale et strictement interdite en vertu des lois de propriété intellectuelle nationales et internationales. Les copies dites « de secours » ou « d'archives » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de duplication non autorisé ou avec un accessoire non autorisé. L'usage de tout dispositif de ce genre annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur d'une licence ou distributeur de Nintendo) déclinent toute responsabilité pour tout dommage ou perte causé par l'emploi de tout dispositif de ce genre. Si l'emploi d'un tel dispositif entraîne l'interruption de votre jeu, débranchez délicatement le dispositif pour éviter des dommages, puis recommencez à jouer. Si votre jeu ne fonctionne plus même si aucun dispositif n'est branché au système, veuillez communiquer avec le service à la clientèle du fabricant du jeu.

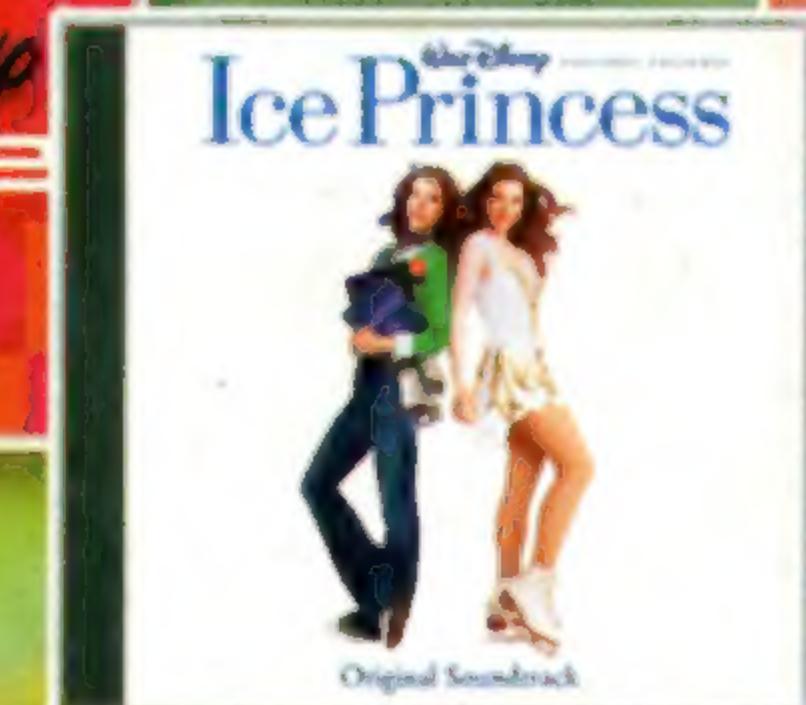
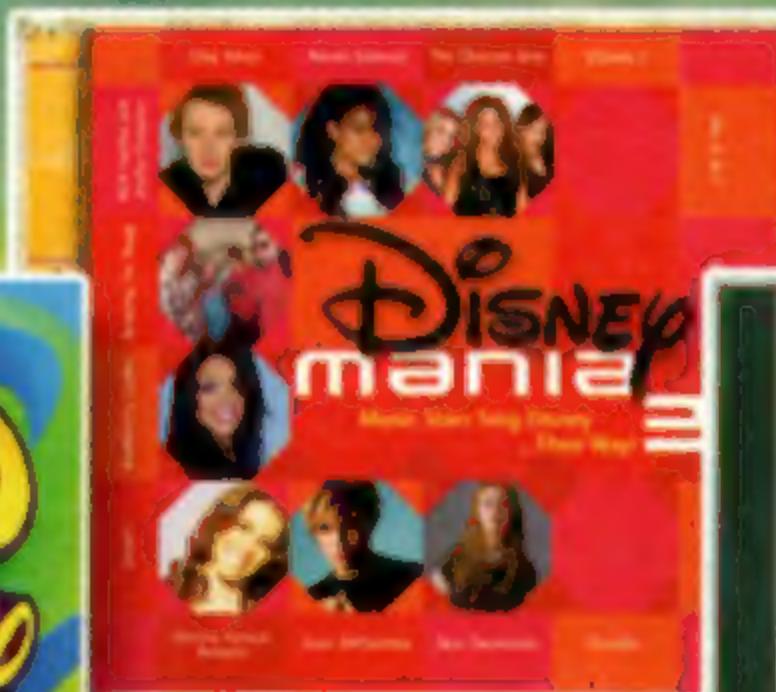
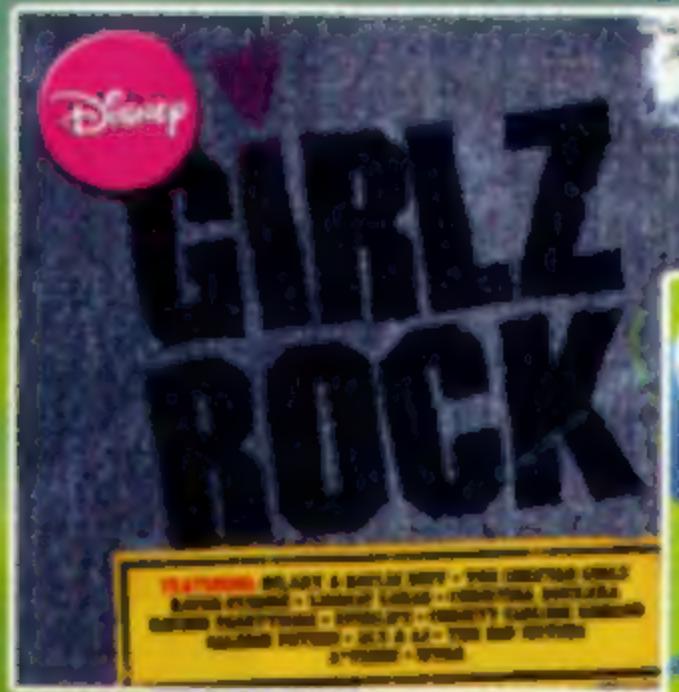
Le contenu de cette notice ne limite en aucune façon vos droits. Ce livret et les documents imprimés accompagnant ce jeu sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle nationales et internationales.

Rev-D (L)

© Disney

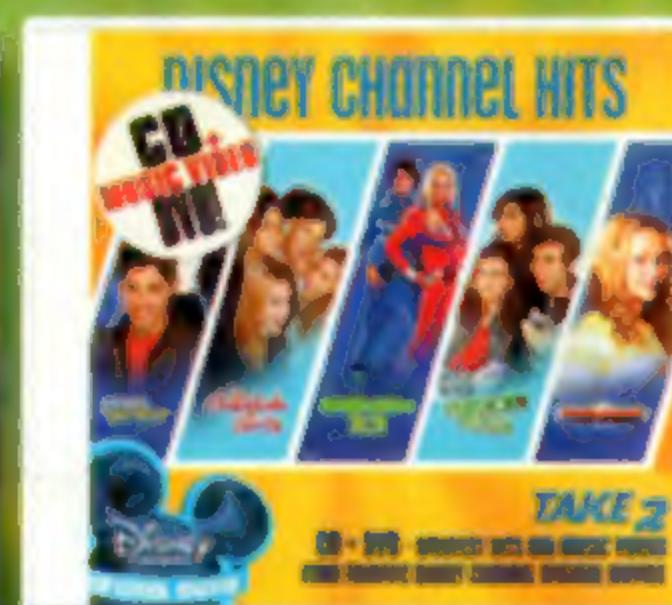
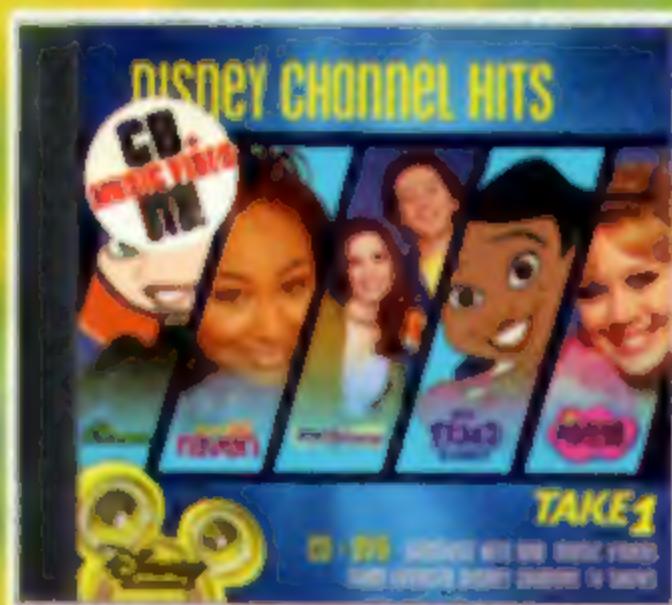


Create the soundtrack to your perfect summer with music from Walt Disney Records



Get music, videos, and more at DisneyRecords.com/teentunes
Available wherever music is sold from Walt Disney Records.

**Don't miss out on your
favourite Disney Channel
TV TUNES and MOVIE
MUSIC!**



Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521
© Disney.

WALT DISNEY RECORDS
K7218 PRINTED IN U.S.A.